

実践報告

「わかる」と「できる」をつなぐ保健体育の授業づくりについて — 中学校1年 バレーボールの授業分析を通して —

秀島 邦治* ・ 堤 公一** ・ 福本 敏雄***

On Lesson Planning of Physical Education
to Integrate "Understand" and "Can Do":
Through a Class Analysis of the First Year Class Volleyball

Kuniharu HIDEHIMA*, Kouichi TSUTSUMI**
and Toshio FUKUMOTO***

【要約】

今回のバレーボールの単元では、「ICTの利活用」、「達成競争型のドリルゲームの導入」、「ルールや用具の工夫」をキーワードに授業実践を行った。これらの授業づくりに関する工夫が「わかる」と「できる」をつなぐために有効な手立てであったかどうかをゲーム記録（ゲームの場면을撮影した動画）を活用した作戦タイムでのプロトコル分析や達成競争型のドリルゲームの結果分析、アンケートの結果分析、形式的授業評価の結果分析等をもとに検証していきたい。

【キーワード】

ICTの利活用, 達成競争型ドリルゲームの導入, ルールや用具の工夫

1. 研究の目的と方法

佐賀大学文化教育学部附属中学校保健体育科では、小中共通テーマ「スポーツ文化享受能力を培う体育科・保健体育科教育の研究」、中学校テーマ「わかるとできるをつなぐカリキュラム開発」を設定し、研究を進めている。本校保健体育科では、スポーツ文化享受能力を「スポーツを文化として捉え、生涯を通して、運動を積極的に生活に取り入れ、人生を豊かにしていく力」と捉えている。

学習場面において、「わかった」「できた」ときに味わう楽しさや喜びは、学習意欲の向上や技能の習熟の度合いに大きな影響を与えると考えられる。よって、日々の授業の中で、生徒が「わかる」や「できる」をより多く体感・実感することができれば、より積極的に運動やスポーツに関わる意欲や態度を育てることができ、スポーツ文化享受能力を培うことにつながると考える。この「わかる」と「できる」をつなぐためには、授業における用具やルール、学習の場の工夫や生徒相互の学び合い、ICTの利活用など、さまざまな手立てが考えられる。そこで、今回のバレーボールの授業で行った「ICTの利活用」、「達成競争型のドリルゲームの導入」、「用具やルールの工夫」が有効な手立てであったかどうか、作戦タイムでのプロトコル分析、達成競争型のドリルゲームの結果分析、アンケートの結果分析、形式的授業評価の結果分析等をもとに検証していきたい。

*佐賀大学文化教育学部附属中学校 **佐賀大学文化教育学部

***西九州大学健康福祉学部

2. 研究の実際

(1) 研究対象となる学級の実態

事前のアンケート結果から、小学校4～6年生の間に、ほとんどの生徒がバレーボールを学習している。また、バレーボールに対する印象も好意的にとらえている生徒がほとんどである。

中学校の授業で特にやってみたいプレーとしては、「アタックを決めてみたい」、次に「パスのつながるゲームをしてみたい」と回答している生徒が多く、ほとんどの生徒がパスをつないだり、ゲームでアタックを決めてみたいと感じている。

(2) 単元名「バレーボール」

(3) 単元の概要

バレーボールは、ネットをはさんで相対する2チームが、サービス・パス・トス・アタック・ブロック・レシーブなどを用いてボールを打ち合い、得点を競い合うスポーツである。何回もラリーが続く中で得点をとった時やサービスやアタックでエースを決めた時、チームで作戦を工夫し、それがゲームで生かされた時に、より楽しさを味わうことができる。また、用具やルールを工夫することで、老若男女を問わず、誰もが楽しむことができるので、生涯スポーツの観点からも、是非、バレーボールの楽しさに触れさせ、ゲームを楽しむための技能を身につけさせたい教材であると考ええる。

そこで、今回の授業では、バレーボールの醍醐味や楽しさをたくさんの生徒に味わわせることをねらって、単元を貫く問いを「バレーボールの楽しさとは？」、単元のゴールの姿を「チームで協力して、3段攻撃を成功させよう！」に設定した。3段攻撃を成功させるためには、個人技能の向上はもちろんのこと、用具やルールの工夫、ポジションやレシーブ隊形、相手チームに対応した作戦を工夫することが重要な鍵となってくる。達成競争型のドリルゲームで個人技能の向上を図りながら、作戦タイムにおける意見交換やゲーム記録（タブレットで撮影した動画）の分析結果の中から、どのようにしたら3段攻撃が成功するかを探らせたいと考え、授業づくりを行った。

(4) 単元計画

問い：バレーボールの楽しさとは？										
ゴールの姿： チームで協力して、3段攻撃を成功させよう！										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
オリエンテーション	ねらい1 小学校のときのルールを活用しながら、応じ今持っている技能や身についた技能で成功を目ゲームを楽しむ。					ねらい2 自分たちや相手チームの力にした作戦を工夫し、3段攻撃の成功指したゲームを楽しむ。				
時間	0	共通メニュー：準備運動（ランニング・ストレッチ・達成競争型のドリルゲーム）、めあての決定								
	25	パス・サーブ・アタックの練習等				ゲームⅠ				
		ゲームⅠ ゲームⅡ				作戦タイム、チーム別課題練習 ゲームⅡ				
	50	共通メニュー：後片付け、活動の振り返り								

(5) 授業の実際

全10時間で授業を行った。単元計画にもあるように、共通メニューとして、準備運動の中に達成競争型のドリルゲーム（直上パスゲーム、ペアパスゲーム、トス&アタックゲームの3種類）を取り入れ、基礎的・基本的技能の向上に役立てた。単元の流れとしては、1時間目は、オリエンテーション（単元の概要説明や学習資料の配布、グルーピング）を行った後、20分程度の時間で、達成競争型のドリルゲームに取り組んだ。2時間目は、サーブの練習を行った後、ゲームのルールを確認し、試しのゲームを行った。3～5時間目は、ねらい1の活動として、課題練習やタスクゲーム（2対2のビーチラリー）を行った後、対戦相手を変えながらゲームを行った。6～10時間目は、ねらい2の活動として、ゲーム1（前半）とゲーム2（後半）の間に作戦タイムとチーム別課題練習を設定し、チームの作戦を生かせるような流れで授業を展開した。

(6) 結果および考察

① ICTの利活用について

ア 電子黒板の活用

生徒に技術のポイント等の直接的指導を行う際、以前は、教師や部活動の生徒による模範を示したり、プリントや掛け図などの図解資料を用いたりして説明していた。もちろん、うまく指導できることもあったが、細かな部分がうまく伝わらなかったり、説明に時間がかかりすぎたりするなど、時々うまく指導できないときもあった。

そこで、今回の授業では、電子黒板を使って、パスやサーブ、アタックなどの見本の動画や生徒のゲームの様相を撮影した動画、ボールの動きを示した図解資料などを、主に授業の導入部分で活用した。

資料1は、電子黒板で、見本の動画を見せながら行ったアンダーハンドサーブの直接的指導である。動画を繰り返し見せたり、また、一時停止をしたりしながら、腕の振り方やボールのとらえ方などをわかりやすく指導することができたと感じている。授業後に実施した記述式のアンケート（資料3）においても「サーブやパス、アタックなどの見本の動画を示すことによって、とても参考になった。」など、有効性を実感している回答が多く見られた。



図1 4時間目提示動画①

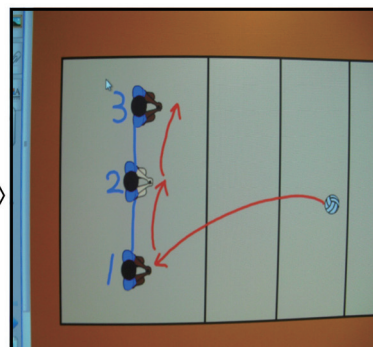


図3 4時間目提示図解①

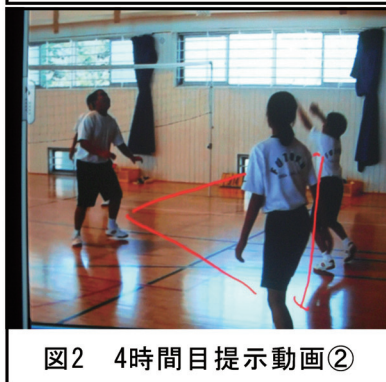


図2 4時間目提示動画②

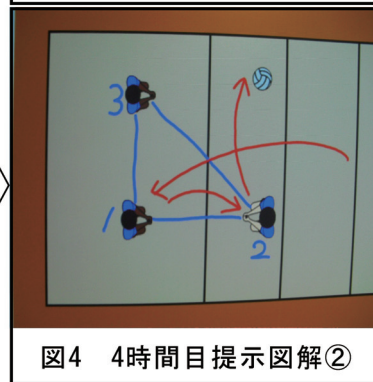


図4 4時間目提示図解②

資料2は、ゲームの様相の動画と図解資料を組み合わせて行ったポジションに関する直接的指導である（4時間目の導入で実施）。3対3でゲーム行っていたが、3人のポジションが横一列に並び、パスがなかなかつながらず班が多く見られていた。そこで、4時間目の導入に、まず、図1の動画と図2の動画を見せ、二つの動画の違いは、ポジションが横一列と三角形になっていることを確認した。その後、図3の図解資料を提示し、横一列のポジションでは、横にボールをコントロールしなければいけないので、ボール操作が難しく、パスをつなぐことが困難なことやアタックも打ちにくいことを確認した。それに比べ、図4のように、ネット際に1人配置し、三角形のポジションをつくると前にボールをコントロールできるので、ボール操作が易しいことやアタックも打ちやすいことを確認した。その後、グループでポジション計画を立てさせた。資料3の中にも、「実際の動画だと動き方がよくわかって良かったです。それで、ポジションについてもよく考えられました。」という回答もあり、生徒も有効性を感じているようである。

資料1 電子黒板で動画を見せながら行ったアンダーハンドサービスの直接的指導

教 師： それでは、アンダーハンドサービスの説明をしたいと思います。今から動画を見せるので見てください。

（動画を見せながら）

教 師： まず、腕は下から上にしっかり振り上げていますね。今度は、ボールのどこに手が当たっているか見てください。

（動画を、インパクトの瞬間に一時停止）

教 師： ボールはどこに手が当たっていますか？

生徒数名： ボールの真ん中？

教 師： そうそう、ボールの中心をとらえていますね。

（手のひらの下の堅い部分を指で示しながら）

教 師： それと手のひらの下の堅いところでボールをとらえると、力をあまり入れなくてもボールをポンと飛ばすことができます。次にボールをもっている左手を見てみましょう。

（動画を見せながら）

教 師： 左手でボールをどうしてますか？あげてますか？

生徒数名： あげてません。のせたままです。

教 師： そうそう、手に置いているボールを打ってますね。

（動画の再生終了）

教 師： それでは、ポイントの整理をしたいと思います。ポイントの1、手のひらの硬いところでボールの中心をとらえる。ポイントの2、腕は下から上に振り上げる。最後にポイントの3、ボールをあげてから落ちてくるボールをとらえるのは難しいので、手のひらにのせているボールをそのまま打った方が、ボールに当たりやすいと思います。それでは、コート縦半分を使いながらサーブの練習をしてください。いいですか。

生徒全員： はい。

教 師： それでは、サービスの練習に入りましょう。（生徒は自分のコートに移動）

資料2 電子黒板でゲームの様相の動画やボールの動きを示した図解資料を活用しながら行ったポジションに関する直接的指導

- 教 師： それでは今から5班の2つの動画を見せたいと思います。まず、こちらを見てください。
(図1の動画を見せる。)
- 教 師： 3人のポジションはどうなっていた？
- 生徒数名： 一直線になってる。
- 教 師： (画面に赤線を書き入れながら) 一直線に並んでいるね。次の動画を見てください。
(図2の動画を見せる。)
- 教 師： 今度の3人のポジションはどうなってる？
- 生徒数名： 三角形。
- 教 師： (画面に赤線を書き入れながら) 三角形になってるね。
- 教 師： それでは、今見た動画を別の図を使って詳しく見てみましょう。
- 教 師： (図3を電子黒板で提示しながら) 相手からきたボールは、1のTさんから2のA君、そして3のN君へとどのように動いてますか？
- 生徒数名： 横方向に動いています。
- 教 師： そうね。横に動いているね。しかも、最後にアタックをミスしたN君には、少し後ろ気味からボールが飛んできているね。それでは、みんなに質問します。ボールを横方向にコントロールするのは易しい？難しい？どっち？
- 生徒多数： 難しいです。
- 教 師： そうね。ボールを横方向に正確にコントロールするのは難しいね。ところで、N君。少し後ろ気味からきたボールはアタックしやすかった？どうだった？
- N 君： 打ちにくかったです。
- 教 師： だからミスしたのかも知れないね。(図4を電子黒板で提示しながら) それではもう一つの動画を解説すると、ボールは1のA君からネット際のN君へ、そして、3のTさんが見事にアタックを決めたね。この時のボールの動きはどうなってる？
- 生徒多数： 前に動いています。
- 教 師： そうね。前に動いてるね。それでは、5班の人に聞いて見ましょう。A君、横にレシーブするのと前にレシーブするのではどちらが易しかった？
- A 君： 前が断然易しかったです。
- 教 師： そうすると、前にボールをレシーブするためには、ネット際に人がいないといけないし、アタックも後ろから来るボールよりも前から来た方が打ちやすいので、ネット際に人がいた方がいいね。そうしたら、ポジションは一直線に並ぶのと、三角形とではどちらがよさそうかな？
- 生徒多数： 三角形がいいと思います。
- 教 師： そうね。三角形がいいかも知れないね。それともう1つ、そのネット際において、トスを上げる人を何て言うと思う？
- 生徒数人： セッターです。
- 教 師： 正解。よく知ってるね。それでは、今のことを踏まえて、グループでポジションを決めて、計画表に記入しましょう。(各班ミーティングに入る)

資料3 電子黒板の活用で、有効だと感じたことについての回答（自由記述 一部抜粋）

- ・ サーブやパス、アタックなどの見本の動画を示すことによって、とても参考になった。
- ・ 上手な人の動画がわかりやすく見本となり、どうすればいいかよくわかる。
- ・ バレーはあまり経験がなかったので、見本の動画をお手本にする際、とても助かりました。
- ・ 説明がよくわかってバレーが楽しくなった。上手な人の動きを見ることができた。
- ・ 3段攻撃が成功したグループの工夫が映像で見れたので、その後のゲームに生かすことができた。
- ・ 実際の動画だと動き方がよくわかって良かったです。それで、ポジションについてもよく考えられました。
- ・ 動画を見て、違うチームのうまいところをまねできる。
- ・ 他の班の工夫が動画で見られたので、「こんな工夫があるのか」と思い、ゲームに生かすことができた。
- ・ どんな感じで攻撃すればいいのか、お手本となるような動画を見れたことです。この動画によって実際の試合でも、よいプレーをすることができました。
- ・ 言葉や文字だけでは伝わりづらいことも、映像を見ると理解しやすく実践しやすかった。

イ タブレットを活用した作戦タイムの分析

本校では、球技の単元において、ねらい1「今もっている力でゲームを楽しむ」、ねらい2「チームの作戦を生かしたゲームを楽しむ」というように、2つのねらいをもって、ステージ型で単元を構成している。

ねらい2の段階では、チームの作戦をゲームに生かすために、ゲームⅠ（前半）とゲームⅡ（後半）の間に作戦タイムを設定している。昨年度までは、パスやサーブ、アタックのミス数、3段攻撃が決まった回数などを記録表にチェックし、それをもとに作戦タイムを実施していた。しかし、今回は図5のように、タブレットでゲームⅠの様相を撮影し、その映像をもとに作戦タイムを実施した。（図6）

資料4は、タブレットの映像を活用しながら行った2班の作戦タイムである。1～5では、アタックにつなげるためにレシーブやトスをオーバーハンドパスを使うことをチームで確認している。また、6～10では、相手のポジションの空いているところにサーブを落としたり、セッターにレシーブをさわらせて、

3段攻撃をさせないようにしたりしようと作戦を立てている。また、別の動画を見ながら、15～32のように、自分たちのいいプレーやミスしたプレーについて映像で確認し、低い姿勢でボールの落下点に入り、とにかくオーバーハンドパスでボールを上にあげることを確認している。以上のことから、生徒たちは、タブレットの映像をもとに、相手チームの弱点や自チームの良い点、悪い点を確認し、作戦に役立てていることがわかる。授業後に実施した記述式のアンケート（資料5）においても「自分では見れない自分の動きやポジションなどが一目でわかり、理解しやすかった。」など、有効性を実感している回答が多く見られた。



図5 タブレットで撮影している様子



図6 作戦タイムの様子

資料4 タブレットを活用した作戦タイム

2班の作戦タイム（7時間目）

（タブレットの動画を見た後）

1 女子H： どういうことやる？

2 男子K： 打つ。バーンで強いボールを。アタックをね。そのアタックを打つためには、それぞれレシーブとトスがうまくいかなければいけないから。

3 女子T： 一番最初ボールとる時さ、（オーバーハンドパスのジェスチャーをしながら）こっちでやったほうがいいと思う。

4 男子K： そうね。そうね。

5 男子T： オーバーね。アンダーはあまり使わない方がいいね。それと相手、オーバーがうまいから。N君とか。Yさんとか。

6 男子K： 低い打点？

7 男子T： うん。相手にはアンダーを使わせよう。

8 女子H： 相手さ。前が空いてるじゃん。だからさ、サーブを前に落とそうよ。それとM君が前にいるけど、M君セッターだから。

9 男子T： セッターにさわらせた方が相手の布陣を崩せたりしない？相手は3段で来るから、2回で返すことはほぼない。セッターに最初に触らせれば流れを崩せるんじゃない？

10 男子K： いいね。いいね～。

（別の動画を見ながら）

11 女子T： Hちゃん、アタックばしっと打っていいよ。

12 女子H： ちゃんと跳べば入るんだろうけど・・・

13 男子K： ほんとにもう、前に落とせばいいんだよ。

14 男子T： 前に落とすか、ほんとに強く打つか。相手のアンダーをねらって。

15 女子T： ほんとにこれナイスキャッチだよね。

16 女子H： これすごかった。

17 女子T： もう1回最初から見よう。

（動画を最初から再生する）

18 女子T： これめっちゃ続いているよ。

19 男子K： ラリーね。

20 女子T： ここでナイスだよ。

21 男子K： きて、返して、トーン！

22 女子T： ナイス！

23 男子K： よし。とって、とって。

24 女子H： あ～。

25 女子T： おしい。

26 男子K： ここでもっとまわせたらいいだ。

27 女子T： そしたら、全部オーバーでとって、できるだけ上に上げて。

28 男子T： （低い姿勢のジェスチャーをしながら）おれがさ、こんな感じが入って。

29 女子H： K君みたいな。

30 男子K： K君みたいにね。

31男子T： おれの身長的な低さを。

32男子K： 生かして？（笑い）

33男子T： それとN君のアタック怖くない？・・・・・・（ここから別の話題へ）

資料5 タブレットの動画を見て、有効だと思ったことやわかったことについての回答（自由記述 一部抜粋）

- ・ 自分たちのプレーを見て、良い点や改善点が見えてくる。
- ・ どこにパスを出せばいいかなど、わかりやすかった。
- ・ 相手チームが上手にやっている所や空いている所、自分たちのすきなどがわかりよかった。
- ・ ゲームを撮影したことによって、「ここにいれば役に立つ、立たない」という判断をすることができたし、試合がより良いものになったと思います。
- ・ ポジションがずれたりしているところがわかる。
- ・ 得意なポジションがわかったりした。
- ・ フォームの見直しができた。
- ・ 自分がボールを打っている部分や自分が立っている場所などを見ることで、その悪い点が改善できた。
- ・ 自分では見れない自分の動きやポジションなどが一目でわかり、理解しやすかった。
- ・ 自分や周りの人がどのように動いていたか、自分たちの課題点を見つけることができた。また、相手の弱点も見つけることができ、次のゲームに生かしやすかった。
- ・ 相手の弱点や自分では気づかなかったミスの原因などに気づくことができた。
- ・ 自分たちや相手の弱点などを知ることによって、作戦を立てることができた。
- ・ 自分たちが守れていない場所やサブミスの多さなど、課題点が見つけられて良かったです。

② 達成競争型のドリルゲームの結果分析

本校では、楽しさを味わいながら基礎的・基本的技能の定着を図るために、達成競争型のドリルゲームを準備運動の中に取り入れている。今回のバレーボールの授業においては、以下の内容で達成競争型のドリルゲームを行った。

- ① **直上パスゲーム** → トスを意識したオーバーハンドパスの練習
 - ② **ペアパスゲーム** → アンダーハンドパスを中心としたレシーブ力の向上を目指した練習
 - ③ **トス&アタックゲーム** → アタックの練習
- *①～②はそれぞれ1分間、④は2分間



図7 直上パスゲームの様子

毎時間、グループで取り組んだドリルゲームの結果を記録・表示した。時間ごと、グループごとの変化が一目でわかるため、自グループの前時の記録や他グループの記録との比較が容易にできるようになった。自グループの技能の伸びを実感したり、グループ対抗で記録を競い合ったりすることで、生徒が主体的に楽しみながら活動できるように工夫を行った。(図8・9)

その結果、授業に早く来て直上パスゲームやペアパスゲームの練習に取り組む生徒や、パスのポイントなどをお互いにアドバイスし合ったりする生徒が見られるようになった。また、「先生、今日最高記録が出たよ!」と嬉しそうに話しかけてくる生徒やクラス全体の記録表を確認して、「自分たちのグループが今日最高記録だよ!」と喜んでいるグループもあり、毎時間記録を集約しながら活動に取り組ませることは、生徒の意欲の向上にも効果があると実感した。

また、単元終了後に、ドリルゲームの結果を分析して見ると、下の図10・11・12のように、直上パスゲーム(2時目の平均16.21回→9時目平均28.64回)、ペアパスゲーム(2時目平均9.69回→9時目18.71回)、トス&アタックゲーム(3時目6.0回→8時目10.3回)というように、すべての種目において記録が向上している。このことから、達成競争型のドリルゲームに毎時間取り組ませることは、技能の向上に役立ち、「できる」ことへの有効な手立てであると考えられる。

1年生バレーボール 達成競争型ドリルゲーム(準備運動)記録表 ()班

○直上パスゲーム(1分間) 連続でできた回数を記入しよう!

氏名	10/10	10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16	10/17	10/18	10/19	10/20
内田	12	13	17	22	11	26	12	28			
平野	20	15	6	14	19	5	5	10			
池田	5	10	10	15	12	10	13	17			
山田	10	8	?	?	10	7	10	9			
合計	47	46	53	62	57	45	40	60			

○ペアパスゲーム(1分間) 連続でできた回数を記入しよう! また、相手をかえて挑戦してみよう!

氏名	10/10	10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16	10/17	10/18	10/19	10/20
内田	14	8	10	27	14	13	25				
山田	3	40	2	4	80	6	4				

図8 グループの記録表

1年生バレーボール 達成競争型ドリルゲーム(準備運動)記録表 ()班

○直上パスゲーム(1分間)

班	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1班	104	167	197	221	153	192	107	153	
2班	38	32	27	30	42	42	70	72	
3班	45	53	74	114	115	109	149	139	
4班	101	90	120	157	116	161	121	238	
5班	78	134	86	67	88	60	123	100	
6班	31	30	25	25	46	39	74	76	
7班	24	44	62	73	115	130	140	34	
8班		30	45	39	19	46	25	59	
9班	106	107	98	156	140	47	160	137	
10班	8	14	23	20	25	30	23	23	

○ペアパスゲーム(2分間)

班	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1班									
2班									
3班									
4班									
5班									
6班									
7班									
8班									
9班									
10班									

図9 クラス全体の記録表

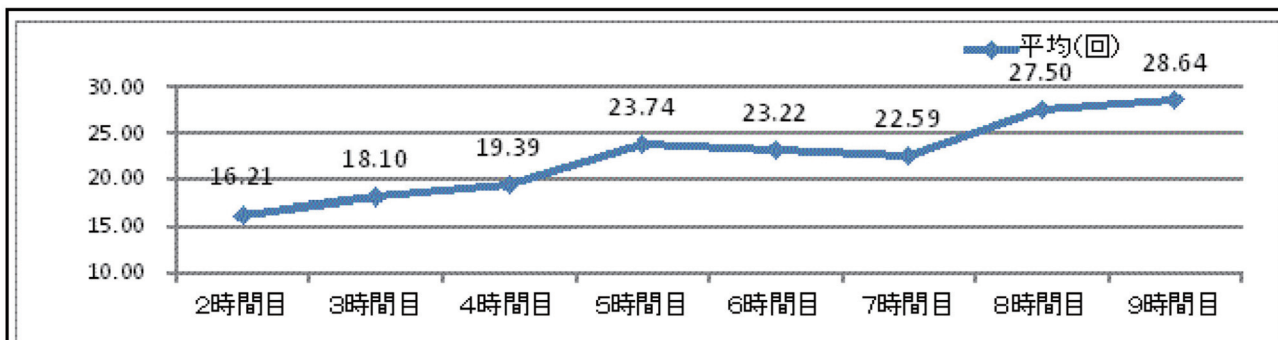


図10 直上パスゲーム（個人）の記録の推移

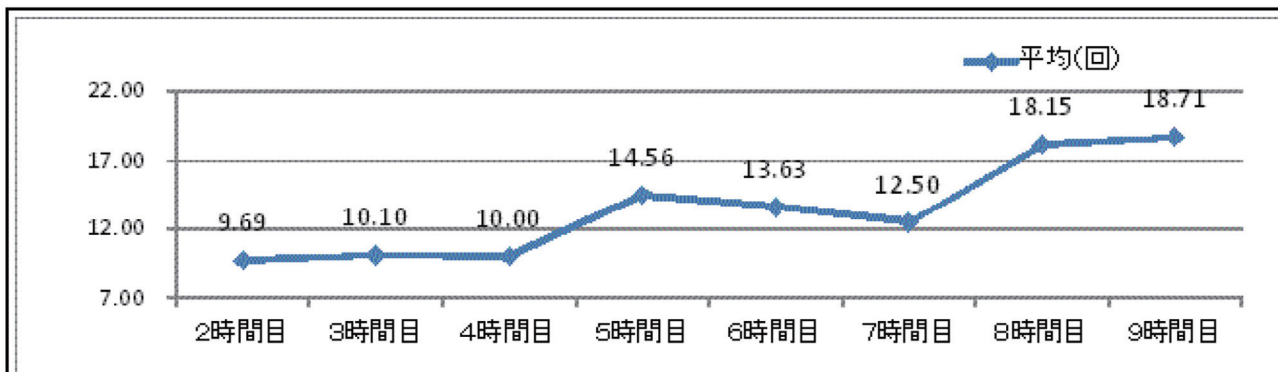


図11 ペアパスゲームの記録の推移

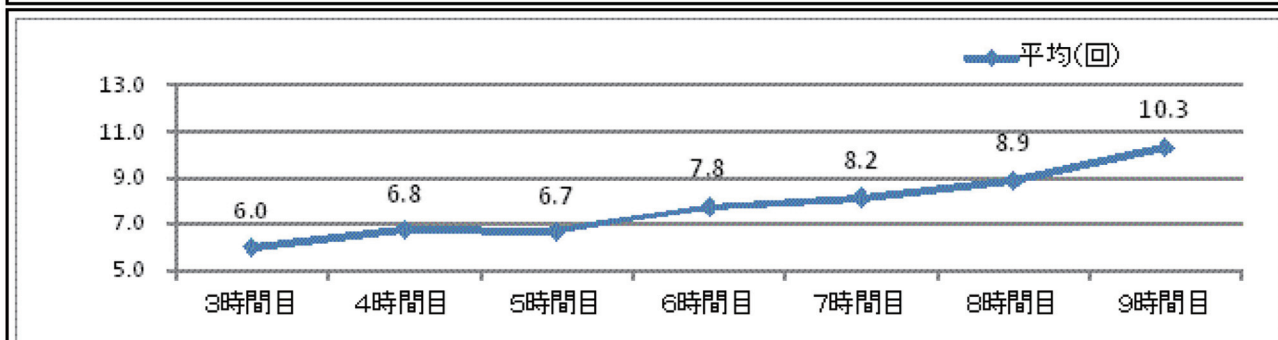


図12 班別トス&アタックゲームの記録の推移

③ ルールや用具の工夫について

保健体育における中1ギャップについて、福本敏雄氏は、次のように述べている。

子どもの学習は教師の教育観・指導感、施設・器具・用具、学習集団およびルールの影響を強く受ける。子どもは、小学校を卒業して3週間後、体格・体型・体力・技能はほとんど変わらないにもかかわらず、中学生規格の器具・用具で授業を受けることになる。武道など初めての運動種目に取り組むことにもなる。子どもにとって、ギャップが大きいのが、ボールの大きさや硬さ重さ、リングの高さ、バットやラケット、竹刀の重さ、跳び箱の大きさなどである。また、正式ルールに近い授業にも戸惑いを感じるであろう。

生徒が「今持っている力で楽しむ」ためには、ルールや用具の工夫は必要不可欠であると考えられる。そこで、本校では、附属小学校と連携し、小・中のゆるやかな接続を意識して、資料6のような種目別カリキュラムデザインを作成し、それをもとに授業づくりを行っている。

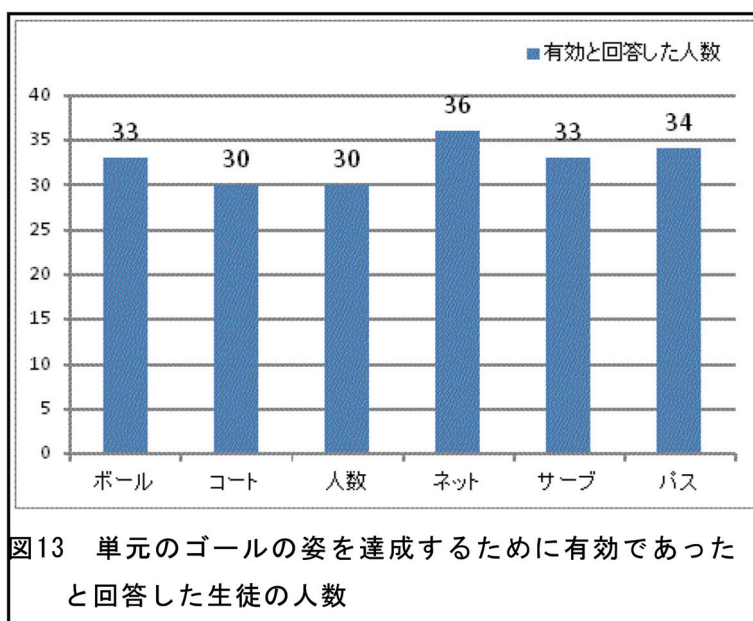
資料6 種目別カリキュラムデザイン（バレーボール 一部抜粋）

		レベル3	
		小（5）6年生	中1・2年生
ルール	ボール	ソフトバレーボール 100	レクリエーションバレーボール4号
	コート	バドミントンコート	バドミントンコート ネット2.00m
	チーム編成	1チーム 4人 男女混合・等質グループ	1チーム 3～4人 男女混合・等質グループ
	その他の特別ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトバレーボールを相手コートに打ち、コート内に落ちたら1点。 ・一人2回までさわることができるが、連続ではさわれない。 ・ダイレクト（1回）で返球した場合は相手のチームに1点。 ・サーブは下打ち。 ・4人全員がボールにふれ、得点できた場合は、2点。 ・得点できたらローテーション。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドリング、ネットタッチ等の反則は原則としてとらない。 ・オーバーハンドパスは、1度キャッチしてからパスしてもよい。（1秒キャッチ） ・サーブは緩めのサーブを入れる。届かない場合は、エンドラインより前方から打ち入れてよい。 ・ローテーションは後半のゲームから採用する。 ・ゲームは時間制で行う（1セット10分程度） ・三段攻撃（3回の触球）による得点にはプラス点、ドリルゲームの結果をゲームに加点する。 ・その他生徒の意向でルールを変更する。（例：1回での返球は反則。4回で返球してもよい。など）

今回の授業では、種目別カリキュラムデザイン（資料6）をもとにしながら、単元のゴールの姿を「チームで協力して、3段攻撃を成功させよう！」に設定した。その目標がより達成しやすくなるように用具やルールの工夫を行った。

まず、ボールはレクリエーションバレーボール4号を使用した。大きさは正規のバレーボールと変わらないが、非常に軽量で、パスやレシーブ時に、痛みを感じるものがほとんどなく、また、ボールコントロールも易しいために「とても使いやすい」と生徒の評判も良好であった。

次に、コートとチーム編成については、コートはバドミントンコートを使用し、ネットの高さは2.00mにした。チーム編成については、4人チームで編成したが、ゲームは3対3で行った。狭いコートと低いネット、少人数編成にしたことで、パスをつないだり、アタックを打ったりする技能が発揮しやすい状況をつくることができた。また、3対3のゲームにしたことで、レシーバー・セッター・アタッカーの役割分担やポジションの工夫（三角形をつくるなど。）も考えやすかったと考えられる。その他の特別ルールとしては、1秒キャッチ（オーバーハンドパスは、1度キャッチしてからパスしてよい。）のルールを有効に使う班が単元の後半に増えてきた。アタックにつなげるトスを1秒キャッチのルールを使って、正確にあげることで、3段攻撃につなげており、どの班も単元のゴールの姿を意識しながら授業に取り組むことができていた。事後のアンケートの結果（図13）から見て、今回の授業で行ったルールや用具の工夫は、単元のゴールの姿「チームで協力して、3段攻撃を成功させよう！」を達成するために有効であったと、どの項目においても40人中30人以上の生徒が回答している。



③ 形成的授業評価の分析について

本校では、4年前から全種目の自己評価表の中に形成的授業評価の9項目を取り入れている。形成的授業評価は、「成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「協力」の4次元9項目から成り立っているが、今回の分析では、「わかる」と「できる」に関連のある「成果次元」の2項目に着目した。図14は、2～10時間目までの結果の推移である。「今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか」の項目、「あっ、わかったとかあっ、そうかと思ったことがありましたか」の項目いずれも高い数値を示している。この結果から見ても、今回のバレーボールの授業で行った「ICTの利活用」、「達成競争型のドリルゲームの導入」、「用具やルールの工夫」は「わかる」と「できる」をつなぐことに効果があったと考えられる。

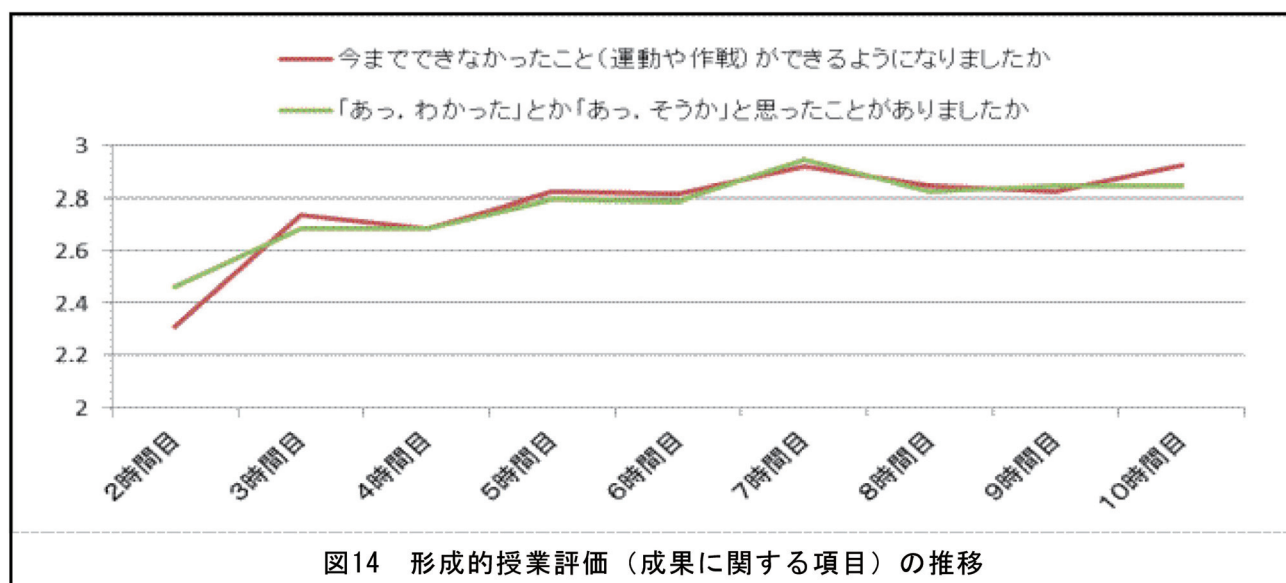


図14 形成的授業評価（成果に関する項目）の推移

3. 研究の成果と課題

(1) ICTの利活用について

今回、電子黒板を主に授業の導入で活用したが、生徒のアンケート結果からも技術の直接的指導や戦術の理解等に有効な手立てであったと判断できる。今後は、授業の導入だけでなく、展開や展望などでも、その日の生徒のリアルなプレーを映像で映し出し、指導に役立てることができるのではないかと考える。また、タブレットを作戦タイムで活用したが、生徒はタブレットの映像を作戦タイムで活用できていた。今後もタブレットの有効な活用法について模索していく必要がある。

(2) 達成競争型のドリルゲームの導入について

達成競争型のドリルゲームに毎時間取り組ませることは、今回のバレーボールの実践結果からも、基礎的・基本的技能の定着に有効であったと考えられる。しかし、研究授業後の研究協議会で、「ボールを落とす、落とさないことを意識させるドリルゲームが必要であった。」との指摘を受けた。今後は、実践を積み重ねながら種目の内容や取り組む時間など、修正を加えていく必要がある。

(3) ルールや用具の工夫について

運動の機能的特性に触れ、「今もっている力で楽しむ」ためには、ルールや用具の工夫は必要不可欠である。今回、小・中で連携して作成した種目別カリキュラムデザインをもとにルールや用具の工夫を行ったが、生徒のアンケート結果から見ても「有効であった」と回答している生徒が多く、成果があったと考えられる。今後は、生徒の実態や授業のねらいに照らし合わせながら、常に修正

を加えていく必要がある。

【参考文献】

- 秋田喜代美（2007）はじめての質的研究 教育・学習編. 東京図書
高橋建夫編著（2003）体育授業を観察評価する. 明和出版
高橋建夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖（2010）新版体育科教育学入門. 大修館書店
佐賀大学文化教育学部附属中学校（2011）研究紀要第26号
佐賀大学文化教育学部附属小中学校（2012）研究紀要第1号
佐賀大学文化教育学部附属小中学校（2013）研究紀要第2号